



SKY TEAM *TURBULENZEN*

ERWEITERUNG

Bisher waren die Wetterbedingungen günstig, doch jetzt wird es stürmisch, neblig und turbulent. Zudem warten neue, herausfordernde Flughäfen und Module auf euch. Ab ins Cockpit!

Willkommen zu
Sky Team – Turbulenzen,
einer Erweiterung mit neuen
Modulen und neuen Szenarien,
die euch zu neuen Flughäfen führen.



KOSMOS

SPIELMATERIAL



Rückseiten der Alarm-Plättchen

		keine Aktion „Konzentration“			keine Aktion „Landeklappen“
		keine Aktion „Bremsen“			keine Aktion „Funk“ der Pilotin
		keine Aktion „Fahrwerk“			keine Aktion „Funk“ des Co-Piloten

NEUE MODULE



STARTHÖHE 5000 FUSS

Manchmal kommt die finale Landeerlaubnis erst, wenn ihr bereits im Sinkflug seid. Dann gilt es, schnell zu handeln!

Das Spiel beginnt auf 5000 Fuß Höhe statt auf 6000. Schiebt die Höhenleiste beim Aufbau nach unten, bis die Zahl 5000 auf eurer Aktuellen Höhe sichtbar ist.

Dadurch verliert ihr das anfängliche Neuwurf-Plättchen und habt insgesamt eine Runde weniger Zeit, um alle Schritte für eine sichere Landung zu erledigen!



VOLLES VERTRAUEN

Aus verschiedenen Gründen kann die Kommunikation im Cockpit unmöglich werden. Dann heißt es: Volles Vertrauen!

Falls am Ende der Runde das Symbol Kommunikationssperre  auf eurer Aktuellen Position sichtbar ist, dürft ihr euch in Phase 1 der nächsten Runde **nicht absprechen**. Stattdessen werft ihr eure Würfel ohne vorherige Absprache.

ALARM

Ein Alarm ertönt. Irgendetwas stimmt nicht mit der Elektronik. Manche Bedienelemente im Cockpit sind ausgefallen!



ZUSÄTZLICHER AUFBAU

Legt die Alarm-Tafel rechts neben das Cockpit. Mischt die 6 Alarm-Plättchen und legt sie verdeckt auf die Felder der Alarm-Tafel.

REGELN

Falls zu Beginn der Runde das Alarm-Symbol  auf eurer Aktuellen Position sichtbar ist, **deckt ihr ein beliebiges Alarm-Plättchen auf**.

Die darauf abgebildete Aktion könnt ihr so lange nicht ausführen, bis ihr das Alarm-Plättchen entfernt habt (siehe unten). Solltet ihr dennoch einen Würfel auf einer vom Alarm betroffenen Aktion auf dem Cockpit platzieren, hat er keine Wirkung.

Wenn ihr ein Alarm-Plättchen aufdecken müsst, aber bereits alle aufgedeckt oder entfernt wurden, passiert nichts.



Ein Alarm-Plättchen entfernen

Ihr könnt ein Alarm-Plättchen entfernen, indem ihr einen Würfel der **passenden Farbe und Zahl** auf dem Alarm-Plättchen platziert.



Damit ist das System repariert: **Entfernt das Alarm-Plättchen sofort aus dem Spiel**. Legt den platzierten Würfel für diese Runde beiseite. Ihr dürft ihn in dieser Runde **nicht erneut platzieren**, erhaltet ihn aber zu Beginn der nächsten Runde zurück.

Ab sofort könnt ihr die entsprechende Aktion wieder ausführen, wenn ihr dort einen Würfel platziert.

WICHTIG: Alarm-Plättchen verhindern nicht eure Landung. Selbst bei aktivem Alarm dürft ihr landen.



HINWEIS: Solange der Konzentrations-Alarm aktiv ist, dürft ihr **keinen neuen Kaffee kochen**. Bereits vorhandene Kaffeetassen dürft ihr jedoch wie gewohnt ausgeben.

HÖHENLEISTEN – A B C D

Das Fliegen bei unbeständigem Wetter, Nebel und Gewittern ist Teil des Jobs – einfacher wird es dadurch aber nicht.

ZUSÄTZLICHER AUFBAU

Ist bei dem Szenario einer der Buchstaben **A, B, C** oder **D** angegeben? Dann schiebt die Höhenleiste mit diesem Buchstaben oben rechts unter das Cockpit anstelle der Standard-Höhenleiste.



REGELN

Falls das Symbol für Turbulenzen  oder Schlechte Sicht  auf eurer Aktuellen Höhe sichtbar ist, gelten die nachfolgenden Regeln des entsprechenden Ereignisses.

TURBULENZEN

In der Theorie lässt sich die Entstehung sogenannter Luftlöcher schnell erklären. Doch wenn sich eure Flügelspitzen in unmögliche Winkel neigen und euer Flug einer Achterbahnfahrt gleicht, wird schnell klar, dass Turbulenzen kein Spaß sind.

Jedes Mal, nachdem du einen Würfel auf einem Feld platziert hast, musst du **deine noch übrigen Würfel neu werfen**.



SCHLECHTE SICHT

Obwohl ihr wisst, dass ihr euch auf eure Instrumente verlassen könnt, ist es ziemlich beängstigend, aus einer Nebelbank aufzutauchen und plötzlich den Boden auf euch zurasen zu sehen.

Bei schlechter Sicht habt ihr nie mehr als **2 Würfel zur Auswahl**. Daher werft ihr zu Beginn dieser Runde **jeweils nur 2 Würfel** und legt eure anderen 2 Würfel zunächst beiseite.



Für euch beide gilt: Die nächsten zwei Mal, nachdem du einen Würfel platziert hast, nimmst du einen deiner beiseitegelegten Würfel und wirfst ihn hinter deinem Sichtschirm (als Ersatz für deinen soeben platzierten Würfel).

TURBULENZEN + SCHLECHTE SICHT

So fühlt es sich also an, in einem tosenden Sturm zu fliegen: Es ist, als würdet ihr einen wild gewordenen Stier reiten, während ihr halb blind seid. Ihr hattet schon bessere Tage ...

Wie unter „Schlechte Sicht“ beschrieben, habt ihr nie mehr als 2 Würfel zur Verfügung.

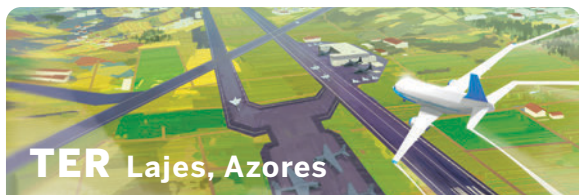
Für euch beide gilt: Wenn du einen deiner beiseitegelegten Würfel nimmst, um deinen soeben platzierten Würfel zu ersetzen, **wirfst du BEIDE deiner verfügbaren Würfel neu**, also sowohl den neuen Würfel als auch den hinter deinem Sichtschirm.



SPEZIELLE SZENARIO-REGELN



HINWEIS: Wenn bei einem Szenario dieses Symbol angegeben ist, gelten spezielle Szenario-Regeln, die auf dieser und der nächsten Seite beschrieben sind.



Ihr habt keinen Treibstoff mehr und die Triebwerke sind ausgefallen. Ihr werdet euer gesamtes Können benötigen, um auf einer Militärbasis auf den Azoren zu landen. Entweder das oder ihr stürzt in den Atlantik.

ZUSÄTZLICHER AUFBAU

Sperrt mit 2 Praktikanten-Plättchen die beiden Triebwerk-Felder. Ihr dürft auf diesen Feldern keine Würfel platzieren. Die Triebwerk-Felder sind **keine Pflichtfelder** mehr.



REGELN

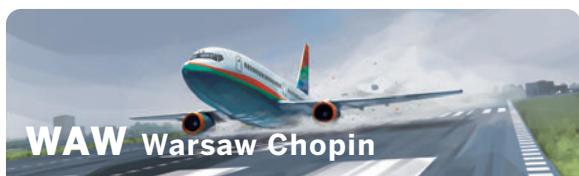
Ihr werft zu Beginn jeder Runde alle eure 4 Würfel, werdet im Verlauf aber **nur 3** von ihnen platzieren. Die Runde endet, nachdem ihr insgesamt 6 Würfel platziert habt.



Die Triebwerke sind ausgefallen und ihr sinkt Richtung Boden. Schiebt daher am Ende jeder Runde die **Entfernungsleiste UND die Höhenleiste jeweils um 1 Feld nach unten**.



HINWEIS: Natürlich gibt es auf den Azoren keine vereiste Landebahn. Das Eisbremsen-Modul kommt jedoch zum Einsatz, weil ihr für diese Notlandung viel stärker bremsen müsst.



WAW Warsaw Chopin

Euer Fahrwerk klemmt und fährt nicht aus. Ihr werdet eine Bauchlandung auf dem Warschauer Flughafen hinlegen müssen.

ZUSÄTZLICHER AUFBAU

Sperrt mit 3 Praktikanten-Plättchen die Fahrwerk-Felder. Ihr dürft auf diesen Feldern keine Würfel platzieren, weil euer Fahrwerk klemmt.

Verwendet nur die beiden Alarm-Plättchen mit den blauen Würfelfeldern (4 und 6) und das mit dem geteilten Würfelfeld (1). Legt die anderen 3 Alarm-Plättchen in die Schachtel zurück.



REGELN

Ihr dürft auf den Fahrwerk-Feldern keine Würfel platzieren. Der blaue Aerodynamik-Marker bleibt daher bis zum Ende des Spiels vor der 5 stehen. Die Schalter des Fahrwerks müssen kein grünes Licht zeigen, wenn ihr landet (alle anderen Siegbedingungen gelten unverändert). Verwendet die Bremsen wie gewohnt, sie stehen hier sinnbildlich für Bremsklappen, Umkehrschub usw.



NZIR Ice Runway

Die Antarktis, Heimat eines der außergewöhnlichsten Flughäfen der Welt. Neben der Herausforderung, auf einer Eisdecke zu landen, müsst ihr den starken Gegenwinden trotzen, die über den eisigen Kontinent fegen.

ZUSÄTZLICHER AUFBAU

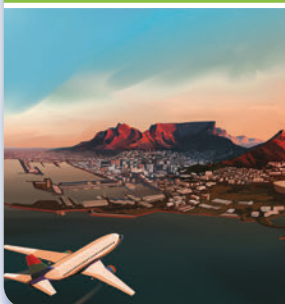
Legt den Wind-Ring um 180° gedreht oben rechts an das Cockpit an, sodass die Pfeile nach unten zeigen.



Statt der üblichen Flugzeuge legt ihr Pinguine auf die Felder der Entfernungsleiste. Wir wissen natürlich, dass Pinguine nicht fliegen können ... aber seht doch, wie SÜSS sie sind!

SZENARIEN

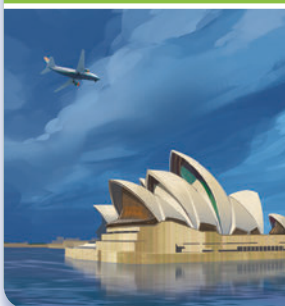
CPT Cape Town



Nach einer ersten Schleife über dem Kap der Guten Hoffnung und der False Bay unternimmt ihr einen zweiten Anflug. Hier, wo zwei Ozeane aufeinandertreffen und die Winde vom Meer gegen die Berge peitschen, sind die Flugbedingungen nicht einfach.



SYD Kingsford Smith

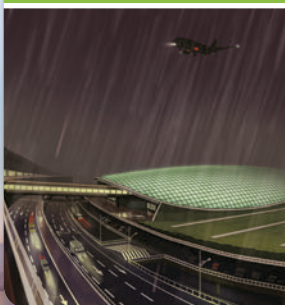


Ihr seid bereits seit 14 Stunden in der Luft. Gerade als ihr eine weite Rechtskurve beendet habt, um Sydney von Süden her anzufliegen, beginnt die Elektronik verrücktzuspielen.

Behaltet die Nerven, um die ausfallenden Systeme in den Griff zu bekommen!



PEK Beijing Capital

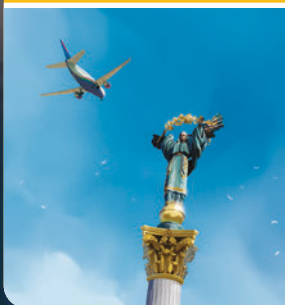


Ihr habt das Gelbe Meer überquert und könnt in der Ferne das Yan-Gebirge an der Grenze zur Mongolei erspähen, während ihr Peking von Nordosten her anfliegt.

Über der chinesischen Hauptstadt liegt eine dichte Wolkendecke mit nur wenigen Lücken. Ihr werdet euch bei dieser Landung auf eure Instrumente und eure Erfahrung verlassen müssen.



KBP Boryspil



WUMM! Ihr seid plötzlich in einen Schwarm auffliegender Gänse geraten! Ihr schafft es, die Kontrolle zu behalten, aber einige Bleche der Außenverkleidung sind abgerissen und die Frontscheibe ist beschädigt. Ihr solltet problemlos in der ukrainischen Hauptstadt landen können, aber der Lärm und die Vibrationen durch die Schäden machen die Kommunikation im Cockpit unmöglich.



● TER Lajes, Azores



Ihr müsst notlanden! Euer Flugzeug hat keinen Treibstoff mehr und die Triebwerke sind ausgefallen. Eure einzige Hoffnung ist eine Militärbasis auf einer entlegenen Insel der Azoren. Ihr müsst mehrere Manöver fliegen, um das Flugzeug zu verlangsamen, und ein stärkeres Bremsssystem aktivieren, um diese Landung erfolgreich zu meistern.



● SXM Princess Juliana



Ihr habt eurem Praktikanten eine aufregende Landung versprochen, und er wird nicht enttäuscht sein. Dies ist der berühmte Flughafen, dessen Landebahn direkt am Ende eines belebten Strands beginnt. Ihr müsst die Turbulenzen beim Landeanflug sorgfältig meistern, schließlich wollt ihr niemandem den Tag am Strand verderben!



● DUS Düsseldorf



Wegen eines Kerosinlecks erreicht ihr Düsseldorf nahezu ohne Treibstoff. Heftige Gewitter toben über dem Rheinland und beeinträchtigen eure Sicht. Bleibt fokussiert, dann werdet ihr es bestimmt schaffen.



● MAD Madrid-Barajas



Ihr habt die Gebirgskette Serra da Estrela in Portugal überflogen und dreht bei Salamanca nach Süden ab. Euch erreicht die Meldung, dass über der spanischen Hauptstadt dichter Flugverkehr herrscht. Ihr geht langsam in den Sinkflug, dreht über Toledo nach Nordosten ab und erhaltet auf 5000 Fuß endlich die Landerlaubnis. Jetzt muss es schnell gehen!



WAW Warsaw Chopin



Ihr habt versucht, das Fahrwerk auszufahren ... erfolglos. Ihr müsst eine Bauchlandung hinlegen, aber zuerst müsst ihr über der polnischen Hauptstadt kreisen, um den restlichen Treibstoff zu verbrennen. Ein gefüllter Tank ist das Letzte, was ihr braucht, wenn die Funken sprühen. Mehrere F-16 haben euch aus Sicherheitsgründen begleitet, aber jetzt müsst ihr die Maschine runterbringen. Sachte, ganz sachte.



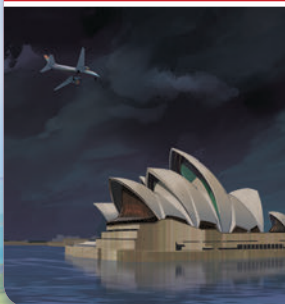
SXM Princess Juliana



Jetzt ist Nervenstärke gefragt. Ein heftiger Sturm wütet über der Karibik, und hier zu landen, ist immer knifflig. Schlechte Sicht unmittelbar vor der Landung und Menschen am Strand (ja, sogar bei diesem Wetter!) treiben euren Puls in die Höhe. Ihr werdet all eure Konzentration benötigen, um das zu meistern.



SYD Kingsford Smith



Diesen 10-stündigen Flug von Tokio werdet ihr nicht so schnell vergessen. Ständige Turbulenzen, bei denen ein Gewitter auf das nächste folgt. Auch in Sydney besert sich die Wetterlage nicht. Euer Sinkflug führt euch durch dichte Wolken und strömenden Regen. Das wird eine holprige Landung bei geringer Sicht. Und jetzt spinnt auch noch die Elektronik. Gut festhalten!



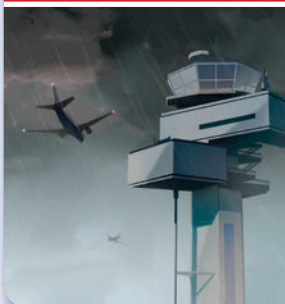
WAW Warsaw Chopin



Das Fahrwerk ist blockiert. Ihr müsst eine Bauchlandung hinlegen, trotz des tosenden Gewitters. Als ihr mit dem Abstieg beginnt, ertönt ein Alarm. Offenbar ist das Fahrwerk nicht euer einziges Problem. Schweißperlen laufen euch über die Stirn, doch ihr nickt euch entschlossen zu: Zeit zu landen.



● DUS Düsseldorf



Ein Alarm ertönt: Euer Treibstoffstand ist drastisch gesunken! Zudem ist es Anfang Juli, Hochsaison im Rheinland, und der Himmel wimmelt nur so von Flugzeugen. Ihr werdet euch geschickt hindurchmanövrieren müssen.

Und ihr müsst landen ... jetzt!



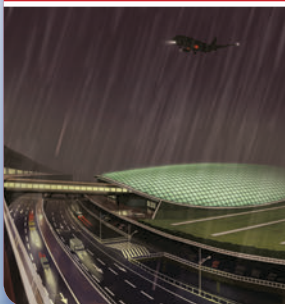
● NZIR Ice Runway



Starker Gegenwind vom Südpol schüttelt eure Ladung und die wenigen Passagiere kräftig durch: Willkommen in der Antarktis! Im November ist das Eis noch dick genug zum Landen. Ihr seht diesen berühmten Flughafen zum ersten Mal mit eigenen Augen. Es scheint unwirklich, in dieser entlegenen Gegend zu landen. Moment, sind das Pinguine auf der Landebahn?!



● PEK Beijing Capital

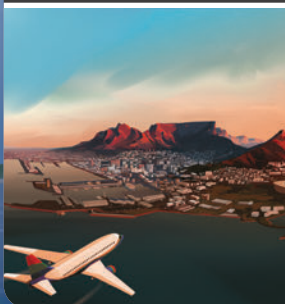


Heftige Winde tragen eine schwere Gewitterfront auf den Beijing International Airport zu. Der Abstieg wird holprig, mit sehr schlechten Sichtverhältnissen.

Ihr holt tief Luft und schaltet die Sprechanlage ein, um die Passagiere zu informieren. Ihr versucht dabei, so selbstbewusst wie möglich zu klingen.



● CPT Cape Town



Ihr fliegt den Flughafen in Kapstadt aus nördlicher Richtung an. Mit dem Tafelberg im Westen und den zerklüfteten Jonkershoek-Bergen im Osten sind Turbulenzen immer möglich. Heute sorgt jedoch dichter Nebel für eine extrem niedrige Wolkendecke. Euer Praktikant macht euch auf ein Problem mit den elektrischen Systemen aufmerksam. Seid auf alles gefasst!



● MAD Madrid-Barajas



Wegen eines Notfalls auf der Landebahn hat euch der Tower des Madrider Flughafens vor 90 Minuten in eine Warteschleife geschickt. Seitdem sinkt ihr stetig, während ihr eure Schleifen fliegt. Aber auch hier oben gibt es einen Notfall, denn euer Treibstoff wird knapp. Endlich kommt die Landeerlaubnis. Jetzt heißt es, keine weitere Zeit zu verlieren!

5000-



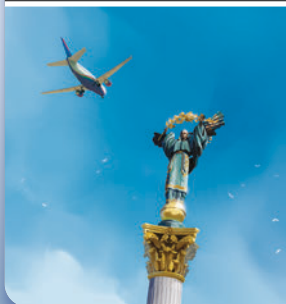
● TER Lajes, Azores



Notlandung! Die gute Nachricht: Ihr habt eine kleine Insel mit einer nutzbaren Landebahn entdeckt. Die schlechte Nachricht: Eure Triebwerke sind ausgefallen. Ihr verliert schnell an Höhe, aber einige gut getimte Manöver werden euch verlangsamen können. Sobald ihr aufsetzt, müsst ihr sehr stark bremsen, um ein Unglück zu verhindern. Eure Hände sind schwitzig. Gebt alles!



● KBP Boryspil



Ihr seid im Anflug auf Kyjiw. Es wäre herrlich, wenn da nicht diese Geräusche wären. Eure Instrumente zeigen keine Probleme an, aber in der Nähe des Cockpits hat sich etwas gelöst und verursacht ein lautes Brummen und Pfeifen, das jedes Gespräch unmöglich macht. Und ihr habt noch einige Manöver vor euch. Ihr freut euch jetzt schon auf euer Hotelzimmer ...

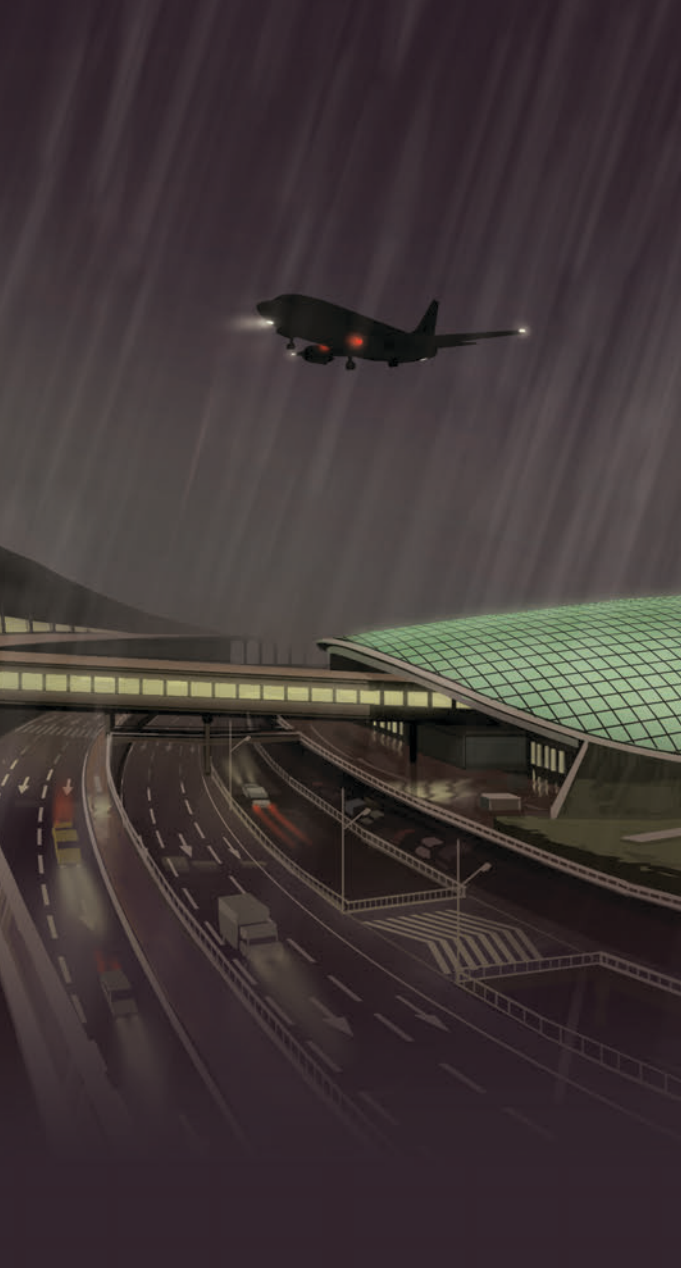


● NZIR Ice Runway



Heftige Winde fegen über den Ross-Archipel, und das Schneetreiben verbirgt die McMurdo-Station fast vollständig. Das bedeutet mehrere Kurskorrekturen während des Landeanflugs. Euer Praktikant ist begeistert von der Möglichkeit, auf dem Ice Runway zu landen, aber wird er die Nerven behalten? Dies ist kein guter Ort für eine Bruchlandung ...





Autor: Luc Rémond

Illustration: Adrien Rives

Projektmanager: Olivier Lamontagne

Artdirection und Grafikdesign: Sébastien Bizos

Deutsche Redaktion: Christian Sachseneder
mit Sebastian Wenzlaff

Übersetzung und Grafik: Sebastian Wenzlaff



© 2024
Le Scorpion
Masqué inc.

KOSMOS

© 2025 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Art.-Nr.: 684976
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN CHINA

Hinweise zum
Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal

